 en: Niveles, Dificultad de supervivencia 1, Confirmado, y 15 más

español

Nivel 11, "La Ciudad Interminable"

  VER CÓDIGO FUENTE 

Dificultad de Supervivencia
Clase 1



- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Cantidad mínima de entidades**

El **Nivel 11** es el duodécimo nivel de los Backrooms. Este nivel presumiblemente es una ciudad infinita.

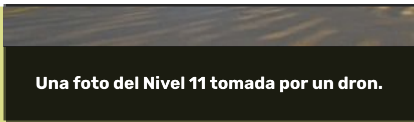
Sumario [ocultar]

Descripción



El **Nivel 11** es similar al Nivel 9 en tamaño y estructura, sin embargo, en lugar de consistir en casas suburbanas de clase media, está poblado de apartamentos, edificios de oficinas y varios edificios de departamentos. La gente ha informado que parece tener aspectos y puntos de referencia de varias ciudades conocidas,

incluidas, entre otras, Nueva York, Chicago, Los Ángeles, St. Louis y Toronto. Estas estructuras tienen las mismas propiedades que el resto de los edificios del **Nivel 11** mencionados anteriormente.


Una foto del Nivel 11 tomada por un dron.

El **Nivel 11** también está repleto de parques, plazas, pistas de patinaje sobre hielo, canchas de baloncesto, estaciones de metro y tiendas minoristas. Algunos edificios están vacíos, otros están llenos. Puedes acceder a algunos edificios y a otros no. El interior de los edificios es extraño y anómalo, ya que hay escaleras que conducen a ninguna parte, puertas a los lados de los edificios, etc. Las tiendas, aunque en su mayoría están abandonadas, a veces contienen artículos útiles. La gravedad no parece afectar a estos edificios. Algunos edificios tienen la posibilidad de colocarse extrañamente uno encima del otro, flotar o incluso engancharse entre sí, lo cual es físicamente imposible. El nivel se encontraba en mal estado después de los recientes conflictos. Debido a los trolls, los terremotos naturales y los desastres naturales, esto puede hacer que el nivel sea peligroso en ocasiones, pero no hay muchas entidades hostiles aquí. El Wi-Fi en el **Nivel 11** existe y está activo. Los nombres de estas conexiones son muy aleatorios, sin patrón correspondiente, que incluyen "KTUcfJe20W", "Q1lyxzkayR", entre otros.

Este nivel no tiene un ciclo de luz diurna y está atascado durante el día, aunque algunos niveles muestran el **Nivel 11** por la noche, por ejemplo, el Nivel 92. Las aceras de concreto son en su mayoría normales, pero las aceras rara vez pueden conducir a un callejón sin salida o atravesar edificios. Algunas pasarelas simplemente conducen hacia el cielo como una rampa. Las carreteras asfaltadas del **Nivel 11** son cálidas y secas, lo opuesto al Nivel 9. Las carreteras están pintadas de forma similar a las carreteras casuales con líneas amarillas. Las farolas son anómalas ya que algunas luces están encendidas, algunas están apagadas. El agua de almendras es un elemento común en el **Nivel 11**, que va desde fuentes de agua, congeladores comerciales, máquinas expendedoras de refrescos y más. Hay un evento extraño que puede ocurrir donde un modelo aleatorio de un coche rodaría por las calles hasta que finalmente deja de rodar. Estos vehículos están inactivos y no funcionan. Los coches suelen estar vacíos, aunque se han reportado casos de Facelings solos o hasta grupos de cuatro dentro de los vehículos después de que el evento haya tenido lugar.

El **Nivel 11** cuenta con grandes centrales nucleares que suelen estar separadas entre sí unos 800 kilómetros. Los estudios de las centrales muestran que están inactivas, pero siguen emitiendo niveles peligrosos de radiación. Tanto es así que los drones que sobrevuelan la zona para su vigilancia se desactivan por las emisiones. Aconsejamos a los Wanderers que se mantengan alejados de esas estructuras hasta que se realicen más estudios. El equipo de "Seguridad Segura" del M.E.G. está apostado cerca de las plantas de energía en el centro del **Nivel 11**, donde no puede producirse ningún daño. Cualquier informe de Wanderers que pase por delante de los guardias será llevado a la Base Beta para su ayuda e inspección. Aunque el **Nivel 11** parece estacionario, el movimiento, mientras el edificio está fuera de la vista, es bastante común. La estructura del **Nivel 11** parece estar cambiando constantemente, y los exploradores han informado que los edificios se mueven cientos de pies mientras están fuera de la vista. Se recomienda no mirar nunca por las alcantarillas.

Entidades

Los Facelings y los Sabuesos son las únicas entidades que aparecen con frecuencia en el **Nivel 11** y parecen tener un extraño efecto llamado "El Efecto 11", que hace que el comportamiento de las entidades cambie para que actúen como peatones y perros normales. Este efecto hace que las entidades interactúen con los Wanderers en un esfuerzo de comunicación. Otras entidades son las Polillas de la Muerte, los Crawlers y los Smilers, que son casi imposibles de encontrar.

Eventos

Aunque el **Nivel 11** es seguro y en su mayor parte está desprovisto de



entidades hostiles, en fechas concretas se producen fenómenos extraños, llamados eventos. Estos eventos pueden ser desde totalmente inofensivos, hasta suponer grandes amenazas para los habitantes del **Nivel 11**. Los niveles de amenaza y la frecuencia de estos eventos parecen haber aumentado recientemente por incidentes desconocidos.

El Nivel 11 en uno de los eventos.

El evento más reciente ocurrió el 24 de octubre de 2021, el cual actualmente se sigue recuperando de él.

- Durante el día, la atmósfera en torno al **Nivel 11** se volvió de un rojo intenso y se desencadenaron grandes terremotos cada cierto tiempo. En las distancias, se informó de que se escuchaban extraños sonidos distorsionados.

- Un día, la atmósfera se volvió de un azul intenso. Los humanos y las entidades se sorprendieron por este acontecimiento, pero no se asustaron. Pero un rostro apareció en los cielos. El rostro gritó y provocó que una luz cegadora saliera de él. Todo iba a ser arrasado si no fuera por los cerdos, que usaron un MK-47 para derribarlo. Los cerdos siguen siendo los héroes de la ciudad.

El Nivel 11 durante este evento.

- Un día, una explosión desconocida destruyó todo el nivel. Estaba completamente destruido. Ese evento fue conocido como "La Guerra". (Nota de los reconstruidores) hemos reparado el nivel de los agujeros, tenemos Facelings Guerreros para defender esta ciudad ahora.
- Un día, un portal se abrió en un edificio de trabajo al azar. Todas las entidades y los Wanderers fueron a este portal para investigar, resultó ser un portal a los BEYONDerRooms. Debido a que la entrada iba al NECR0Nivel 0.
- Un día, un malcrobyte llegó al **Nivel 11**. Se metió en una cuba de residuos radiactivos y se transformó en un malcrobyte más largo y más grande. Este malcrobyte se clonó a sí mismo en segundos. La entidad tuvo que ser abatida y quemada hasta convertirse en carbón.

Los Colonos de los Backrooms y la P.E.A. hacen un subnivel más seguro

Debido a que los dos grupos querían renovar el paisaje y la capacidad de supervivencia del nivel, los residentes de este nivel utilizaron un dispositivo de alteración del espacio en un portal que se abrió durante un evento el 22 de abril de 2021 y se construyó toda una ciudad futurista.

El Nivel 11 si fuera gobernado por el Enscar.

Un día, todas las entidades hostiles murieron, haciendo que este nivel volviera a su estado original. Este nivel fue clase 0 debido a los cambios de este nivel.

El Incidente de "Greg Filton"

Después de que la cosechadora se hiciera con el control, un loco que se hacía llamar "Greg Filton" hackeó todas las televisiones del nivel y se autoproclamó amenazando con que si la cosechadora no se marchaba iba a bombardear el nivel. Greg se dio cuenta de que había

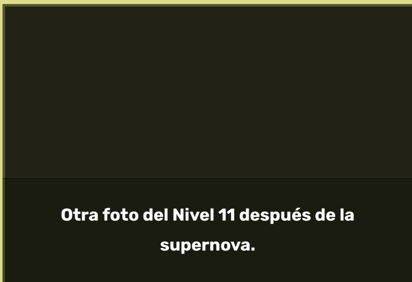
metido la pata y que ahora la cosechadora estaba empezando a buscarle, y también se corrió la voz de que no tenía ninguna bomba nuclear (lo cual fue cierto). Así que Greg decidió escapar del nivel. Las imágenes de las cámaras de seguridad le mostraron subiendo a un tren en El Metro. Después de eso, se puso una recompensa por su cabeza de 500000 Backdollars por causar el pánico en el nivel y desobedecer la combinación. Ahora se calcula que 550 personas lo están buscando, pero nadie lo ha encontrado todavía.

El Incidente del Sonido

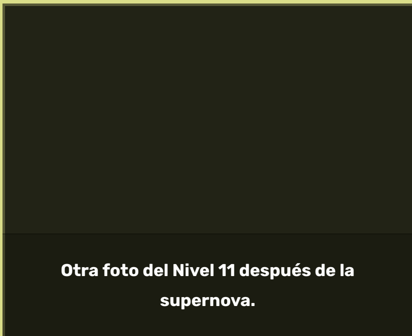
El 31 de mayo de 2021, alguien emitió un sonido muy fuerte que fue captado por un humanoide dentro del edificio. Empezó a correr hacia el sonido y luego encontró la fuente. Poco después, otra criatura se acercó y comenzó a atacar. La mitad de los militares murieron. Cuando una criatura murió, la otra quedó atrapada en un sótano reforzado en el que había algunas personas. Salió 2 horas más tarde y mató al resto del grupo, y luego mató a 40 Facelings hasta que se debilitó por el sonido de alta frecuencia, por lo que se retiró de nuevo en el sótano. En total hubieron 2879 bajas por este evento.

La Supernova

Hubo una vez una construcción comunitaria llamada "El Ojo de Dios" por la Iglesia de Tiana. El 24 de octubre de 2021, el equipo utilizó una estrella y muchos trozos de hormigón para construirla. Sin embargo, la estrella era una supergigante roja, y tomó demasiada energía, haciendo que explotara en una supernova. Tras la supernova, la capa de ozono quedó diezmada por la explosión. La luz del Sol fue cegadora y letal, arrojando todas las sombras en relieve y obligando a los viajes diurnos a seguir la cobertura de las ruinas en pie. Los rascacielos fueron diezmados por completo o reducidos a un remanente de su planta baja por los escombros. Los sótanos de hormigón son habitados por Wanderers que buscan refugio en este páramo, otras ciudades del nivel también fueron muy afectadas.



Otra foto del Nivel 11 después de la supernova.



Otra foto del Nivel 11 después de la supernova.

Ahora, el **Nivel 11** se está reconstruyendo en un lugar que no está afectado por la zona muerta (las zonas afectadas). Alrededor del 25-40% del nivel está reconstruido ahora. Ahora hay una frontera que cubre la zona muerta. La capa de ozono también ha regresado, lo que hace que más gente empiece la reconstrucción. El gobierno federal ha tomado medidas de seguridad aérea después de que un avión de prueba de la fuerza aérea de [redactado] se estrellara (el piloto se retiró).

Alteración de Recuerdos y Presentimientos de ser Observados

Este evento es una alteración de los recuerdos de los Wanderers hasta el punto de que olvidan de dónde vienen y sienten un fuerte deseo de permanecer en el nivel, lo que ocurre aleatoriamente en una rara ocasión. La segunda, si el Wanderer está solo en un edificio, el nivel parecerá sumergirse rápidamente en la noche a través de las ventanas, aunque no es el caso. Después de esto, el Wanderer oirá pasos. Se desconoce lo que ocurre a continuación, ya que todos los Wanderers que han salido vivos del nivel y han experimentado el evento dicen que salieron por la puerta en cuanto oyeron los pasos, pero sólo ocurre cuando no hay humanos en su zona, pero los Wanderers afirman haberlo experimentado con su grupo y haber perdido un miembro después.

El Incidente Tranquilizante

Unos exploradores les ocurrió esto cuando entraron en una zona muy concreta del **Nivel 11**, que es una pradera y con fábricas en la distancia, sintieron el dolor punzante de ser inyectados y se quedaron dormidos, despertando después en otro lugar. Afirmaron haber alucinado con tanques y aviones justo antes de ser inyectados.

Bases, puestos de avanzada y comunidades

M.E.G. (también conocido como "Grupo de Exploradores Principales") Base Delta

- Esta es la cuarta base principal del M.E.G.
- Esta base se organizó recientemente
- Los diferentes equipos del M.E.G. son transferidos de vez en cuando.
- El equipo "Seguridad Segura" del M.E.G. está asignado a permanecer en el **Nivel 11** mientras se realiza la construcción.

Puesto de avanzada Campamento Ámbar del Nivel 11

- Esta es la segunda base del Campamento Ámbar que originalmente residía en el Nivel 0.
- Este grupo suele ayudar a los recién llegados y enseñarles los Backrooms.
- Este grupo es un puesto de avanzada, y realmente no tienen un punto fijo, ya que deambulan para ayudar a los demás.
- Este grupo cuenta con la ayuda de la Base Beta del M.E.G. local para ayudar aún más a los Wanderers.

Estación Insurrección 07

- Se presume que tiene una población de más de 800.
- Aparentemente autosuficiente, pero abierto al comercio.
- La entrada está prohibida a cualquier persona alineada con el M.E.G.
- El área que rodea la estación está fuertemente patrullada por guardias armados.

¡Escuadrón de Vigilancia de Drones!

- Este fue un grupo creado por los 3 Wanderers que registraron por primera vez el **Nivel 11**.
- Este grupo tiene 14 miembros y usan sus drones para grabar evidencia en video de otros niveles.
- Este grupo es amigable y está abierto al comercio, pero no comerciará con drones con algunas excepciones.

Hotel Acogedor

- Este grupo dispone de un servicio hotelero en funcionamiento en un edificio hotelero.
- Esta es su segunda base, además de su original en el Nivel 5.
- Este grupo está abierto a nuevos Wanderers para completar sus solicitudes de estadía.
- Tienen un servicio activo de comida y habitaciones para mantener seguros a los Wanderers.

Salvación de Jerry

- Este puesto de avanzada es un equipo compuesto por miembros de los Seguidores de Jerry.
- Este equipo tiene alrededor de 40 miembros.
- Este puesto de avanzada fue creado como un equipo de carroñeros para encontrar y robar artículos para el resto de los Seguidores de Jerry.
- Este grupo puede ser amistoso a menos que uno insulte a Jerry de alguna manera.

La AEA (Agencia de Lucha Contra Entidades)

- Este grupo es un misterioso equipo de personas que se encargan de acabar con las entidades.
- Se dice que este grupo se creó antes del descubrimiento del **Nivel 11**.
- Al parecer, se crearon en 1952 y se disolvieron durante 1988.
- Algunas personas afirman ser miembros, y siguen realizando sus tareas en la actualidad, pero esto se desconoce.
- Este grupo se encontraba originalmente en lo alto de una azotea del **Nivel 11**.
- Los miembros de este grupo vestían trajes de negocios y tenían misiones privadas.
- Originalmente comerciaban con objetos como acero, cerillas, radios y otros objetos raros.

Radio Radical

- Este grupo cuenta con 5 miembros, todos ellos adolescentes.
- El grupo tiene un tema de los años 80, y afirma que es lo que les hace populares.
- Este grupo no tiene una base principal, por lo que sólo andan creando pequeños puestos de avanzada.
- Utilizan estos dispositivos para instalar radios en algunas zonas pobladas.
- En algunos descansos se les puede escuchar hablando casualmente, o a veces discutiendo antes de que suene una nueva canción.
- Ralph, del Estudio de Radio Backrooms, reclama a este grupo como competidores, aunque luego afirma que la razón es que no hay nadie más con quien competir.

Maltería

- Un grupo de 28 personas que gestionan las tiendas del **Nivel 11**.
- Este grupo trabaja 24 horas al día para servir a los Wanderers.
- Suelen ir de un lado a otro cogiendo artículos en otros edificios no utilizados, o son reabastecidos por el B.N.T.G.
- Este grupo establece diferentes puestos de avanzada en edificios de tiendas no utilizados.

Los Ciudadanos del Nivel 11

- Se trata de todas las personas del **Nivel 11**.
- Se desconoce la cantidad exacta de personas.
- Estos Wanderers se quedarán alrededor del centro del **Nivel 11**, y no encontrarás mucho más.

Iglesia Reformada de Tiana, Fuerte Zarrei

La base principal de la Iglesia de Tiana reformada, un grupo escindido que se formó tras la destrucción del grupo original.

- Cuenta con 202 miembros.
- Dispuestos a comerciar.
- Ha incendiado y saqueado un par de edificios.
- Jura vengarse de sus enemigos.

Base Principal de los Reconstructores

- Reconstrucción del **Nivel 11**.
- Aliado con el M.E.G. y Los Colonos de los Backrooms.
- Enemigos de la Iglesia de Tiana (por el Ojo de Dios).
- Formada tras la explosión del ojo.
- Acogerá a nuevos miembros
- Tiene un suministro de agua de almendras.
- Amigable, dispuesto a ayudar.
- Sólo es hostil si se le molesta.

Puestos de avanzada 17 y 201-203

- Todos ellos están situados uno al lado del otro.
- Tomaron algunos edificios grandes.
- Muchas provisiones.

- Tiene gigantescos suministros de agua de almendras.
- 871 miembros, y 112 perros.

Puesto de avanzada 281023

- 61 miembros.
- Amigable.
- Situado junto al puesto de avanzada 201.
- Tiene muchas provisiones y agua de almendras.

Los Innovadores

- Simpático.
- Dispuesto a comerciar.
- Aceptando científicos, programadores e ingenieros.
- Investigando nuevos elementos.

Base de Comercio 05: Centauri

- 322 miembros.
- Abierto al comercio, excedente de artículos.
- Algo amigable.
- Posee un portal hasta el Nivel 1390.

Los Colonos de los Backrooms

Este grupo tiene 3 puestos de avanzada y una base en este nivel. Ellos son amistosos y están dispuestos a comerciar.

Puesto de avanzada - Ciudad de los 11

- Puesto de avanzada relativamente pequeño con 15 personas.
- Tiene una cantidad media de suministros.
- Muy armado.
- Propiedad del Grupo de Colonias, Cuerpo de Orientación.

Puesto de avanzada - Fuerte de Finley

- Gran fuerte/puesto de avanzada, con unos 500 guardias.
- Consiste en la totalidad de la Unidad de Especialistas 0
- Extremadamente armado.
- Propiedad del grupo de ejército, Unidad de Especialistas 0.

Base Horizonte

- Una base bastante grande con un rango de miembros, (50 a 250).
- Muy armada.
- Tiene toneladas de suministros.
- Propiedad del grupo principal, Los Colonos de los Backrooms.

La Iglesia de Tiana

- 300 miembros, actualmente reducidos a 150.
- Hizo el Ojo de Dios, haciéndolo explotar.
- Enemigos con casi todo el mundo.
- Hostiles, atacan cuando son vistos.

Los Sabuesos del Nivel 11

En realidad no se trata de una colonia ni de un puesto de avanzada, sino de un equipo, un equipo de béisbol. Están formados por jugadores de béisbol profesionales que se han colado en los Backrooms. Son uno de los mejores equipos de béisbol de todos los Backrooms. Su campo está en el **Nivel 11**, por supuesto. Su mascota es la popular entidad que acecha en los Backrooms conocida como el Sabueso.

Base Fuego Infernal

Esta base es una pequeña base de Facelings Vampiros que se encuentra en un callejón. En

este nivel cazan entidades hostiles.

Los Viajeros de Dyno

- Cantidad moderada de recursos.
- Utilizado para medios residenciales.
- Neutral y dispuesto a comerciar.

Base Yenvin del Enscar

- Esta es una base de reemplazo ya que la base original de la operación tadon fue destruida. Este es el reemplazo.
- 3847 soldados y 2737 miembros.
- Actualmente es amistosa.
- El Enscar se ha vuelto más frío durante algunos meses, sin embargo eso no significa que no debas meterte con ellos.

Grupo de Supervivientes al Azar

- Propiedad de uno con un extraño nombre.
- 2189 miembros.
- Aliado con grupos de avanzada con los números.
- Amigable.
- Odia al Enscar.
- Abierto al comercio.
- Grandes suministros.
- Muy armados.

Base Delta 1 de Comerciantes Ambulantes

- Amigable.
- Su base está cerca de un rascacielos que tiene una gran "G" en la fachada del rascacielos, ellos mismos construyeron su base.

Sede de los Transportistas Comerciales Independientes

- Población de unos 18 habitantes.
- Amigable con los visitantes.
- Abierto al comercio.

Puesto de Transporte Comercial Independiente 00

- Población de unos 18 miembros.
- Amigable con algunos visitantes.
- Comerciarán con gusto.

Descubrimiento

Este nivel se descubrió cuando un grupo de personas se adentró en el **Nivel 11** mientras seguía las señales del Nivel 9. Un montón de informes habían llegado al M.E.G. durante 2016, incluyendo pruebas de vídeo de 3 Wanderers utilizando un dron para grabar imágenes del **Nivel 11**. El M.E.G. había enviado al Regimiento Punta de Brújula "Los Inadaptados" a investigar. Después de su descubrimiento se convirtió rápidamente en una entrada, y fue mapeada por los mapeadores de pistas del Regimiento "Sabuesos de Sangre". Una vez completado, empezamos a ayudar a los Wanderers que estaban atascados en el **Nivel 11** antes del descubrimiento. Personas de diferentes niveles empezaron a trasladarse a este nivel, y ahora llaman al **Nivel 11** su hogar. El M.E.G. hace todo lo posible para mantener a salvo a los Wanderers en el **Nivel 11** y en otros.

Entradas y salidas

Entradas

- La forma más común de entrar es a través del Nivel 9, donde hay que seguir las señales durante unas 100 a 200 millas, al hacerlo el entorno empieza a cambiar lentamente, y hay que seguir las señales a propósito para entrar en el **Nivel 11**.
- Puedes acceder siguiendo la carretera de la parte oeste del Nivel -100.
- Se puede entrar al **Nivel 11** viajando en El Metro.
- Siguiendo el letrero que dice "Centro" en el Nivel 251 te llevará al **Nivel 11**.
- En el Nivel 11.1 se puede llegar al **Nivel 11** caminando hacia la ciudad en la distancia.
- Entrando por la puerta de salida del Nivel 160 te llevará al **Nivel 11**.
- Encontrar un camino largo en el Nivel 66 te llevará al **Nivel 11**.
- Un miembro de los "lingüistas de entidades" en el Nivel 894 puede mostrarte un camino a este lugar si se lo pides amablemente.
- Saltar por una ventana en el Nivel 341 hará que caigas al **Nivel 11**.
- Si caminas mucho en la dirección opuesta a la ciudad del Nivel 234, terminarás aquí.
- Entrar en un gabinete de arcade naranja en el Nivel 25 conducirá a este nivel.
- Pasar por una puerta de madera en el Nivel -90 tiene una pequeña probabilidad de llevarte aquí.
- Encontrar un túnel en el Nivel 69 te llevará al **Nivel 11**.
- El **Nivel 11** también se puede entrar a través del Nivel 36.1.
- Mirar hacia el cielo en la capa superior del Nivel 17 durante demasiado tiempo te transportará al **Nivel 11**.
- Caminar fuera del tren en el Nivel 61 mientras está parado conducirá al **Nivel 11**.
- Salta por la ventana más alta del Nivel -106 para terminar en el **Nivel 11**.
- Al igual que el Nivel 5, existe una mínima probabilidad de terminar aquí en lugar del Nivel 0 por jugar "El Juego del Ascensor" desde los Frontrooms.
- Otros niveles con puertas al **Nivel 11** incluyen el Nivel 34, el Nivel 40, el Nivel 95, el Nivel 113, el Nivel 98 y el Nivel 92.
- Encontrar una calle normal en el Nivel 11.6 te llevara aqui.

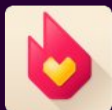
Salidas

- Algunos edificios conducen a los Niveles 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 196.
- Ciertas ventanas del **Nivel 11** pueden conducir al Nivel 12.
- Las rejillas de alcantarillado conducen al Nivel 34.
- Puedes encontrar un aeropuerto entre el **Nivel 11** y el Nivel 9, entra a él para ir al Nivel 36.
- Sube una cerca de tela metálica cerca de un terreno abierto para llegar al Nivel 205.
- Bajar al metro te llevará al Nivel 59.
- Entrar en cierto edificio de apartamentos en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 13.
- Encontrar un pequeño edificio azul y entrar en el iglú dentro del edificio te llevará al Nivel 47.
- Si entras a un taxi, tendrás la oportunidad de ir al Nivel 43.
- Encontrar una casa machiya en la distancia y entrar en ella te llevará al Nivel 178.
- Si encuentras un televisor antiguo en buenas o malas condiciones y noclipeas en él, te llevará al Nivel 104.
- Atravesar una extremadamente, pero extremadamente rara pared púrpura específica en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 3999.
- Encontrar una puerta de metal extraña en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 98.
- Encontrar una catedral en este nivel te llevará al Nivel 105.
- Encontrar y entrar a un centro comercial en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 33.
- Encontrando cualquier árbol de origen alaskeño o siberiano en cualquier parque del **Nivel 11**, trepando en él y estando arriba del todo por 15 minutos te teletransportará al Nivel 994.
- Encontrar el peluche de una entidad en el **Nivel 11** y luego encontrar un carnaval te llevará al Nivel 32.
- Encontrar un gran parque en el **Nivel 11** y rodar por el césped durante unas horas te llevará al Nivel 37.
- Si entras en una habitación parpadeante, pasarás al Nivel 691.
- Aparentemente, encuentra un edificio de invernadero en el **Nivel 11** para entrar al Nivel 30.
- Entrar en cualquier lavandería te llevará al Nivel 60.
- Entrar en una determinada tienda de ropa en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 807.
- Durante un evento en el que el cielo se pone rojo, puedes saltar desde lo alto de un

edificio, lo que hará que aterrices en un árbol del Nivel 9.

- Encontrar un edificio de ladrillos marrones que diga M. David High School en el **Nivel 11** te llevará al Nivel 52.
- Entrar a un edificio de hotel con la etiqueta "Defratton City Hotel" te llevará al Nivel 171.
- Encontrar una pequeña área abandonada con arena por todas partes y un pequeño edificio de madera te llevará al Nivel 655.
- Noclipea a través de una valla publicitaria sobre una nueva tienda de alimentos para entrar al Nivel 176.
- Caminar 5 millas al este de la base del M.E.G. te llevará al Nivel 275.
- Entrar en una tienda tecnológica con el nombre "`Tecnópolis`" encima te llevará al Nivel 271.
- Viajar demasiado lejos tiene una probabilidad de conducir al Nivel 161 o al Nivel 394.
- Entrar en una tienda de videojuegos te llevará al Nivel 476.
- Entrar en una tienda de mobiliaria con el nombre "`TiendaMob`" encima te llevará al Nivel 976.
- Entrar en una pizzería con el letrero "`Palacio del Placer de las Pizzas de Papa Pedro`" encima te llevará al Nivel 458.
- Encontrar una calle de casas amarillas y entrar en ella llevara al Nivel 11.6.

Mostrar creditosOcultar créditos




Download on the
App Store


GET IT ON
Google Play